

Zvířecí pyramida - jubilejní vydání

Skládací hra pro 2 – 4 hráče ve věku od 4 let.

Autor: Klaus Miltenberger

Ilustrace: Daniel Döbner

Délka hry: Přibližně 15 minut

Malý tučňák se opatrně snaží dosáhnout vrcholu zvířecí pyramidy. Opatrně šplhá na zádech krokodýla, přes ocas agamy. Odsud se s největší opatrností dostává přes hada a rychle na tukana. Už musí překonat jen bečící ovci a už je jen kousíček od vrcholu. Tučňák se šikovně přitahuje za ocas opice. Skoro bez dechu, ale přešťastný, že dosáhl na vrchol zvířecí pyramidy se pyšně dívá dolů. Dole vedle krokodýla už čeká ježek a přemýšlí: „Jak se tam jen vyšplhám?“

Obsah:

29 dřevěných zvířátek

1 kostka se symboly

pravidla hry

Cíl hry:

Kdo je nejšikovnější ve skládání a první se zbaví všech zvířátek?

Příprava hry

Hrajte na vodorovné desce stolu. Vyberte krokodýla a postavte ho doprostřed stolu. Krokodýl je první zvíře v pyramidě. Každý hráč si vybere sedm různých zvířat a položí si je před sebe. Pokud hrají jen dva nebo tři hráči, dejte zbývající zvířátka zpátky do krabice.

Nejprve vyndejte z krabice všechna zvířátka.

Průběh hry

Hrajte ve směru hodinových ručiček. Hru začíná ten hráč, který dokáže nejdéle ze všech balancovat na jedné noze jako plameňák. Pokud se nemůžete dohodnout, začíná nejmladší hráč. Začínající hráč hodí kostkou.

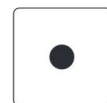
Krokodýla umístěte doprostřed stolu, každému hráči dejte sedm zvířátek.

Co padne na kostce?

1 puntík

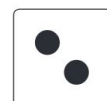
Vezměte jedno zvířátko ze svého stáda a jednou rukou ho opatrně umístěte kamkoliv na zvířecí pyramidu.

Hoďte 1x kostkou.



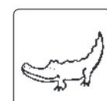
2 puntíky

Vezměte dvě zvířátka ze svého stáda a umístěte je postupně jednou rukou kamkoliv na zvířecí pyramidu.



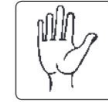
Krokodýl

Vezměte jedno zvířátko ze svého stáda a umístěte ho před tlamu nebo za ocas krokodýla tak, aby se umístěné zvíře krokodýla dotýkalo. Tímto zvětšíte plochu pro stavění zvířat do pyramidy. Vždy, když padne tento symbol, můžete další zvíře umístit před (za) zvíře, které se krokodýla dotýká.



Ruka

Vyberte jedno ze svých zvířátek a dejte ho jinému hráči, který ho teď bude muset opatrně umístit na zvířecí pyramidu.



Otazník

Ostatní hráči určí jedno z vašich zvířat, které musíte umístit na pyramidu.



Zřícení zvířecí pyramidy!

Spadla nějaká zvířata nebo se dokonce sesypala celá zvířecí pyramidu během skládání? Tah hráče okamžitě končí.

Spadla pyramidu?
Stav ní končí.

Důležitá pravidla pro případ zřícení

- Pokud spadlo jedno nebo dvě zvířata, hráč, který se snažil umístit zvíře na pyramidu, si je musí vzít zpět.
- Pokud spadla více než dvě zvířata, hráč si vezme pouze dvě z nich a zbytek vrátí do krabice.
- Sesypala se celá pyramidu? Hráč si vezme dvě zvířata, krokodýl zůstane uprostřed a zbytek zvířat se uloží do krabice.
- Zbořila se pyramidu bez zásahu hráčů? Všechna zvířata, která spadla, vraťte do krabice.

Spadla vám pyramidu, berete si až dvě shozená zvířátka.

Konec hry

Hra končí, když nějaký hráč umístit na pyramidu své poslední zvířátko. Tento hráč vyhrává celou hru a je korunován nejlepším stavitelem pro daný den.

Umístit ním svého posledního zvířátka vítězíte.

Variety hry pro experty

Zkušené hráči mohou při hře zkusit následující doplňková pravidla.

- Pokud je méně než 4 hráči, rozdělte si zbývající zvířátka mezi sebou.
- Pokud zvířata spadnou z pyramidu, hráč, který pád způsobil, si z nich musí vzít až 5 zvířátek (podle toho, kolik jich spadlo).
- Pokud je na řadě hráč, kterému zbývá poslední zvířátko, nehází kostkou, ale rovnou se snaží postavit poslední své zvířátko na pyramidu.

Pokud si chcete skládat zvířata sami

Kolik zvířátek dokážete naskládat na krokodýla aniž se pyramidu zboří?

